MATTEL ELECTRONICS ®

INTELLIVISION® La Télévision Intelligente

MODE D'EMPLOI

DAMES

(CHECKERS)

(POUR TÉLÉVISIONS EN COULEURS SEULEMENT!)

De nouvelles astuces pour un jeu bien connu! Battez un ami aux dames, électroniquement. Ou bien, mesurez-vous à l'ordinateur astucieux dans une compétition qui vous demande stratégie, patience et habileté. Vous croyez avoir déjà joué aux dames? Vous n'avez jamais joué à ce jeu-ci! Les dames d'INTELLIVISION™ vous ouvrent toutes sortes de possibilités!

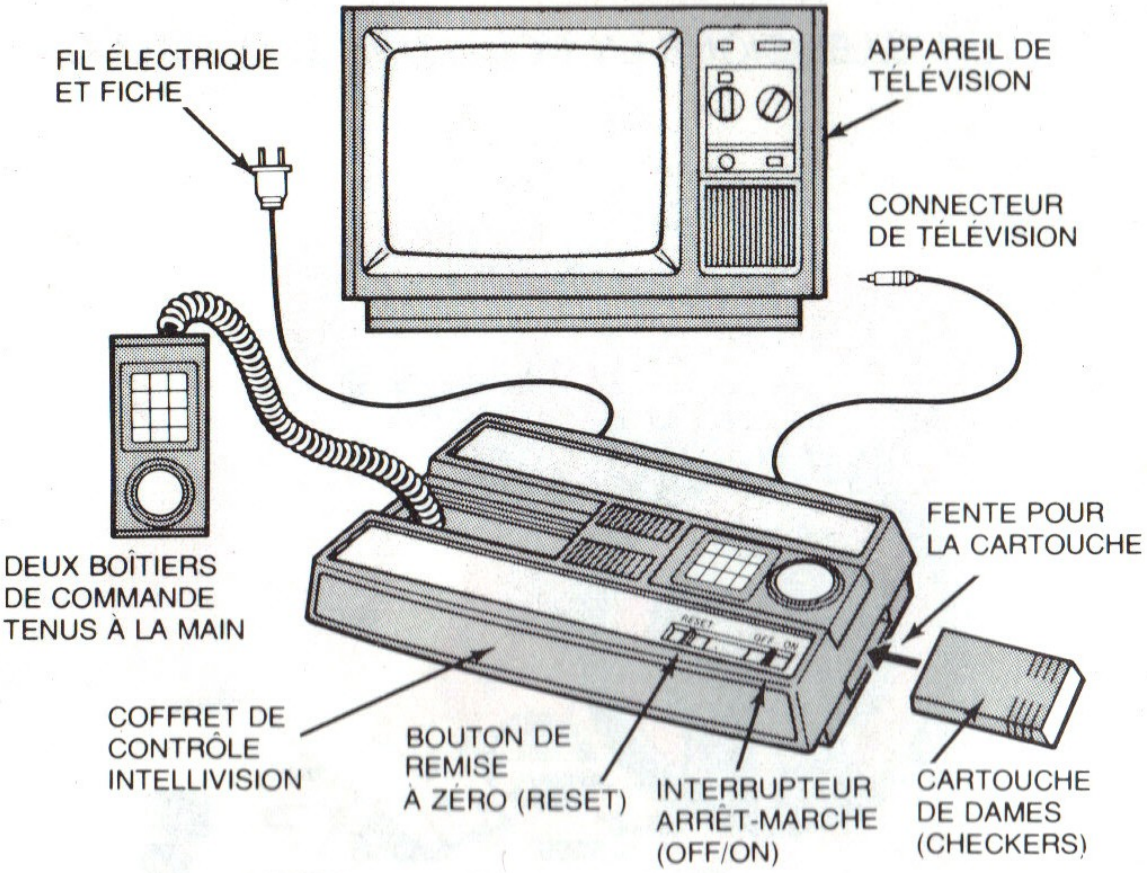
COMMENT GAGNER: Si vous voulez **gagner** au jeu de dames d'INTELLIVISION®, lisez cette brochure.

Illustrations: © Mattel, Inc., 1979. Mattel Canada Inc.
Toronto, Ontario, Canada M8Z 5R5. **IMPRIMÉ À HONG KONG.** Tous droits réservés.

1120-0720

BUT DU JEU (pour 1 ou 2 joueurs): éliminer les pions de votre adversaire en les "prenant", ou bien le coincer de sorte qu'il ne puisse plus jouer.

VÉRIFIEZ LES APPAREILS

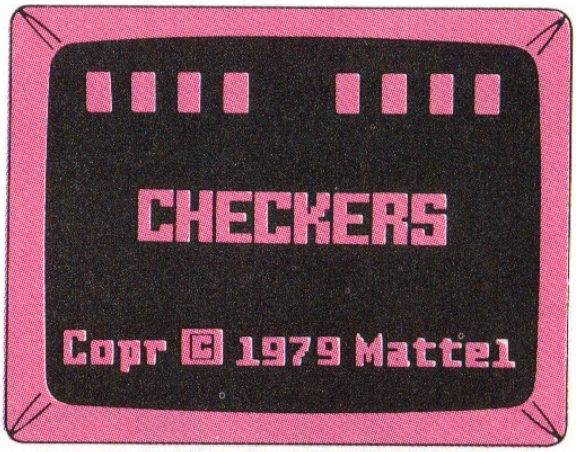

FIL ÉLECTRIQUE ET FICHE
APPAREIL DE TÉLÉVISION
CONNECTEUR DE TÉLÉVISION
DEUX BOÎTIERS DE COMMANDE TENUS À LA MAIN
FENTE POUR LA CARTOUCHE
COFFRET DE CONTRÔLE INTELLIVISION
BOUTON DE REMISE À ZÉRO (RESET)
INTERRUPTEUR ARRÊT-MARCHE (OFF/ON)
CARTOUCHE DE DAMES (CHECKERS)

SOYEZ CERTAIN QUE:

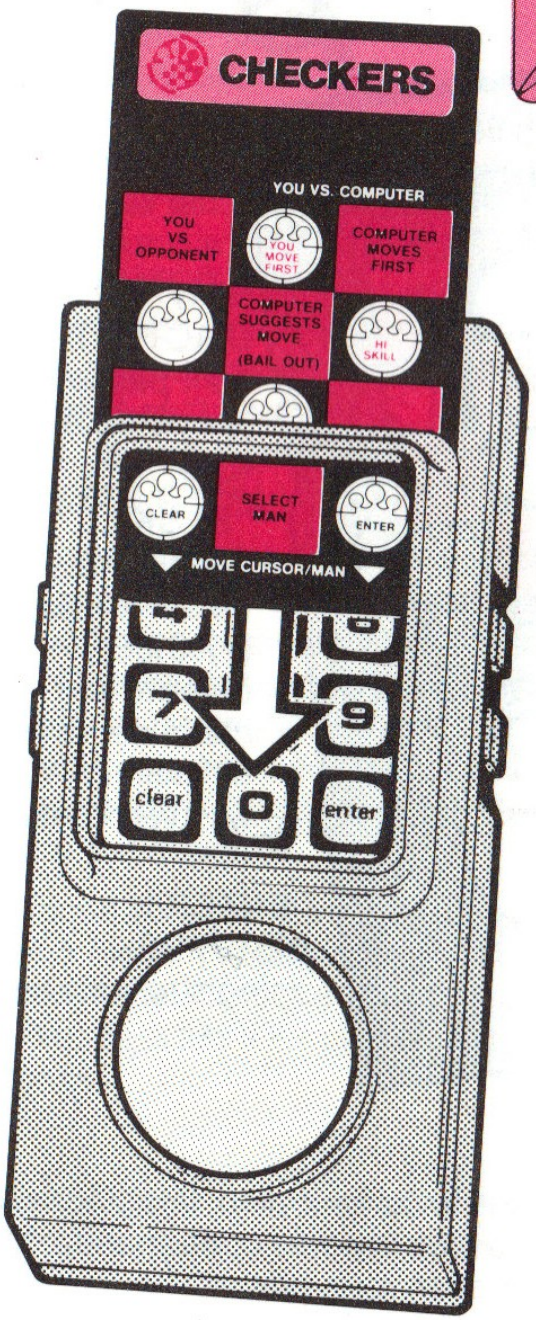
- Le COFFRET DE CONTRÔLE est relié à l'appareil de télévision et branché.
- L'INTERRUPTEUR TÉLÉVISION/JEU (TV/GAME) est sur la position GAME (jeu).
- L'APPAREIL DE TÉLÉVISION est branché et correctement réglé.
- La cartouche du jeu de DAMES (CHECKERS) est engagée à fond dans la fente.
- L'INTERRUPTEUR ARRÊT-MARCHE (OFF/ON) est sur la position ON (marche).

PRESSEZ LE BOUTON DE REMISE À ZÉRO (RESET):

Le titre apparaîtra sur votre écran de télévision:



(DAMES)



INTRODUISEZ LES PLAQUETTES DE JEU

Vous trouverez deux plaquettes en plastique souple pour le jeu de DAMES (CHECKERS) dans la boîte contenant la cartouche et cette brochure.

Retirez les boîtiers de commande du coffret de contrôle.

Introduisez une plaquette dans chaque boîtier de commande. Soyez certain qu'elle est introduite à fond. La plaquette vous servira de guide visuel pendant le jeu.

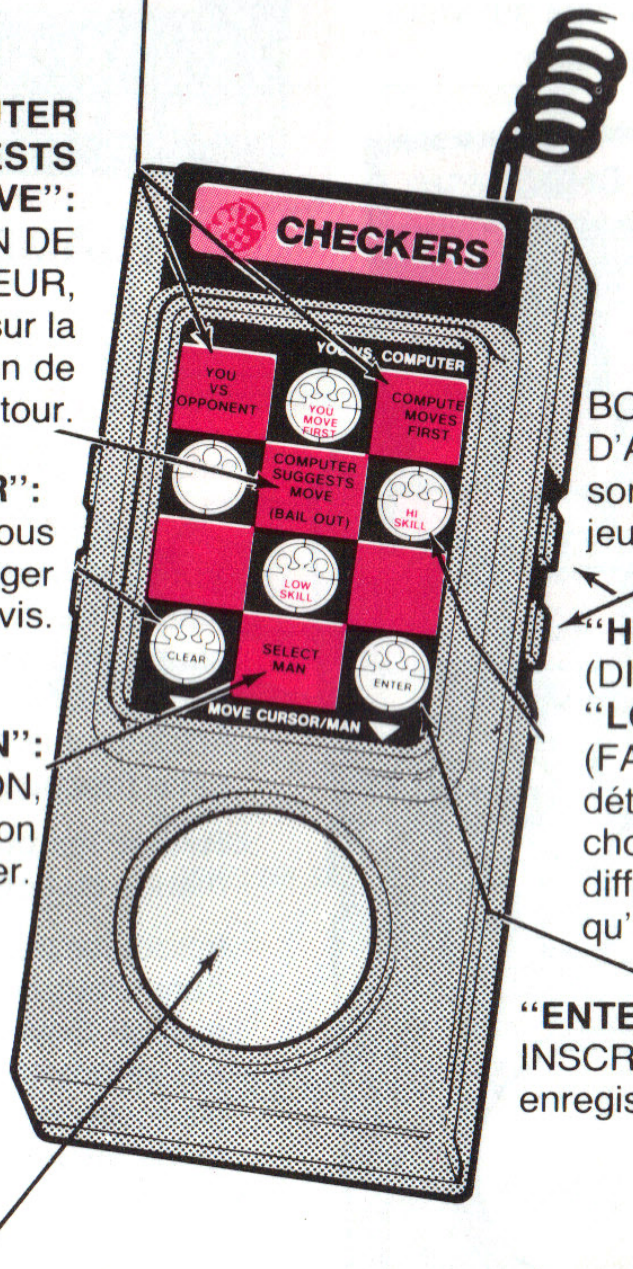
VÉRIFIEZ LES COMMANDES

Boutons de sélection du genre de jeu: **"YOU VS. OPPONENT"** (vous contre une autre personne) ou **"YOU VS. COMPUTER"** (vous contre l'ordinateur)

"COMPUTER SUGGESTS MOVE": SUGGESTION DE L'ORDINATEUR, vous conseille sur la meilleure façon de jouer votre tour.

"CLEAR": EFFACER, vous permet de changer d'avis.

"SELECT MAN": CHOISIR UN PION, enregistre quel pion vous allez déplacer.



BOUTONS D'ACTION. Ils ne sont pas utilisés au jeu de dames.

"HI SKILL" (DIFFICILE) et **"LOW SKILL"** (FACILE), déterminent votre choix de niveau de difficulté. À n'utiliser qu'avec l'ordinateur.

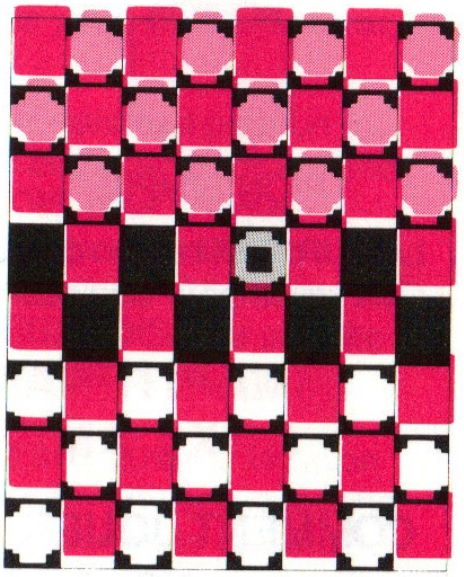
"ENTER": INSCRIRE, enregistre votre tour.

DISQUE DE DIRECTION, déplace le curseur/pion. Imaginez que le disque est divisé en quatre. Pressez la partie correspondante à la case sur laquelle vous voulez aller vous placer.

FAITES APPARAÎTRE LE DAMIER!

Pressez le disque de direction et le damier apparaîtra sur votre écran de télévision. C'est le damier réglementaire que vous connaissez. Il a 8 rangs de 8 cases alternant les couleurs rouge et noir.

CHOISISSEZ VOTRE JEU!



Vous pouvez jouer aux dames d'INTELLIVISION™ de 5 manières différentes. Mesurez-vous contre l'ordinateur et choisissez entre deux débuts de jeu: "YOU MOVE FIRST" (vous jouez le premier) ou bien "COMPUTER MOVES FIRST" (l'ordinateur joue le premier) et entre deux niveaux de difficulté: "HI SKILL" (difficile) et "LOW SKILL" (facile). Ou, vous pouvez jouer contre une autre personne ("YOU VS. OPPONENT").

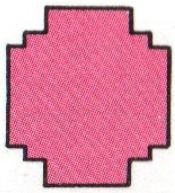
Pressez l'une des 3 touches de contrôle, rang du haut de votre boîtier, pour choisir votre adversaire (ordinateur ou une autre personne). Les pions apparaîtront dans la position de début de jeu. Que vous ayez choisi de jouer contre l'ordinateur ou contre une autre personne, les pions blancs seront sur le haut de votre écran. Les pions bleus seront en bas. Mais si vous avez choisi de jouer contre l'ordinateur et que c'est son tour de commencer, cet ordre est renversé.

Lorsque vous jouez contre l'ordinateur, celui qui commence a les pions bleus. (Vous pouvez utiliser n'importe quel boîtier de commande.) Lorsque vous jouez contre une autre personne, le boîtier de droite a les pions bleus, le boîtier de gauche a les pions blancs.

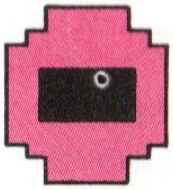
INSPECTEZ VOS PIONS!

Au début du jeu, tous les pions sont simples. Ils doivent être déplacés en diagonale sur les cases noires, et UNIQUEMENT EN AVANT.

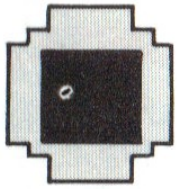
Lorsqu'un pion simple VA À DAME (de l'autre côté du damier), il est COURONNÉ et devient une DAME. Une dame peut se déplacer EN AVANT OU EN ARRIÈRE sur les cases noires.



PION SIMPLE



DAME



CURSEUR

Le CURSEUR est un disque beige avec une "fenêtre" au centre. On l'utilise pour déplacer les pions.

MAINTENANT À VOUS DE JOUER AUX DAMES D'INTELLIVISION!!!

COMMENT JOUER AUX DAMES D'INTELLIVISION

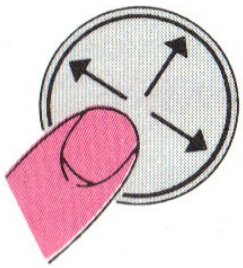
(VOUS CONTRE L'ORDINATEUR)

1 Choisissez qui commence et le niveau de difficulté.

Si c'est au tour de l'ordinateur de commencer, il jouera dès que vous aurez choisi le niveau de difficulté du jeu.

Si c'est à votre tour de commencer, l'ordinateur vous demandera de CHOISIR QUEL PION VOUS VOULEZ DÉPLACER ("SELECT MAN TO MOVE"). Vous verrez cette instruction affichée sur votre écran de télévision.

2 Utilisez le disque de direction pour manœuvrer le curseur et le placer sur le pion que vous voulez déplacer. Pressez la touche SELECT MAN pour choisir le pion. Vous entendrez un son bas.



3 L'ordinateur va vous demander maintenant de CHOISIR OÙ VOUS VOULEZ VOUS DÉPLACER ("SELECT MOVE"). Utilisez le disque de direction pour déplacer votre pion vers une case noire libre, adjacente.

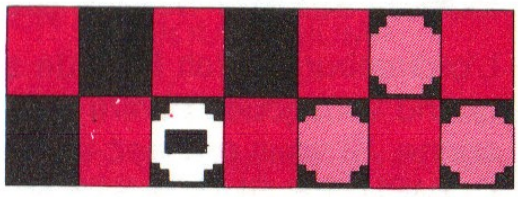
4 Pressez ENTER pour compléter ce tour. Vous entendrez alors toute une série de "bips" à différents tons; c'est l'ordinateur qui "réfléchit" à son tour. Quand il est prêt et joue, vous entendrez deux sons bas.

5 Pour PRENDRE, suivez les instructions données pour un tour normal. Même quand vous voulez vous déplacer de plus d'une case, ne pressez le disque qu'UNE FOIS pour chaque déplacement. L'ordinateur avancera votre pion vers la case que vous avez choisie, et votre pion "prendra" le pion et l'enverra sur le côté du damier. (Pressez le disque DEUX FOIS pour prendre deux pions, TROIS FOIS pour prendre trois pions, etc.)

6 Si vous changez d'avis quant à la façon dont vous voulez jouer, pressez la touche CLEAR, en bas. Le pion et le curseur retourneront à leur position originale et vous pouvez alors choisir de jouer différemment. SI VOUS AVEZ DÉJÀ PRESSÉ "ENTER," VOUS NE POUVEZ PLUS CHANGER D'AVIS.

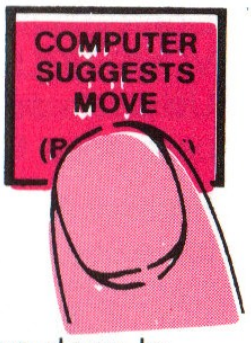
7 Si vous essayez d'enfreindre les règles du jeu (vous déplacer de plus d'une case, ne pas prendre, etc.) l'ordinateur ne vous laissera pas continuer à jouer et vous entendrez une SONNERIE.

8 Lorsqu'un pion simple arrive à dame, il est couronné. Un TIRET apparaît au centre du pion, ce qui le transforme en dame. Arriver à dame complète un tour, même si cette nouvelle dame est maintenant dans une position où elle peut prendre un pion de l'adversaire.



DAME

9 Vous pouvez exploiter les connaissances de l'ordinateur et lui demander conseil en pressant la touche COMPUTER SUGGESTS MOVE, ou suggestion de l'ordinateur. Le curseur se déplacera automatiquement vers le pion que l'ordinateur suggère de déplacer, et une petite flèche blanche indiquera dans quelle direction il suggère de le déplacer. Si vous voulez suivre son conseil, déplacez le pion dans la direction de la flèche en suivant la méthode de jeu normale. VOUS N'ÊTES PAS OBLIGÉ DE SUIVRE LE CONSEIL DE L'ORDINATEUR.



10 LA FIN DU JEU. Si vous gagnez, l'ordinateur joue un air de VICTOIRE. Si vous perdez, il émet un bruit de dérision et il imprime "YOU LOSE" (vous avez perdu) sur l'écran.

(VOUS CONTRE UN ADVERSAIRE AUTRE QUE L'ORDINATEUR)

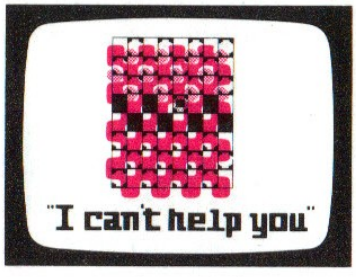
SUIVEZ LES DIRECTIONS PRÉCÉDENTES, AVEC LES EXCEPTIONS SUIVANTES:

1 Faites pile ou face pour décider de celui qui a les pions bleus (boîtier de droite). Le joueur aux pions bleus commence le jeu.

2 L'ordinateur imprimera les instructions (SELECT MAN TO MOVE et SELECT MOVE) sur l'écran pour les deux joueurs. Les instructions apparaîtront dans la couleur qui correspond à la couleur des pions des joueurs.

3 Un son bas sera émis après que les deux joueurs ont pressé les touches SELECT MAN et ENTER.

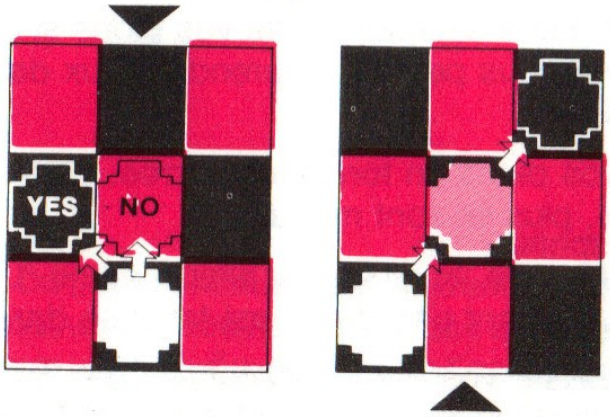
4 L'ordinateur NE fait PAS de suggestion quand vous jouez contre une autre personne. Si vous pressez la touche COMPUTER SUGGESTS MOVE, l'ordinateur imprimera "I CAN'T HELP YOU", c'est-à-dire "je ne peux pas vous aider."



5 FIN DU JEU. L'ordinateur joue un air de VICTOIRE pour le joueur gagnant et imprime "YOU LOSE" (vous avez perdu), dans la couleur du joueur perdant.

QUELQUES RÈGLES DE BASE DU JEU DE DAMES

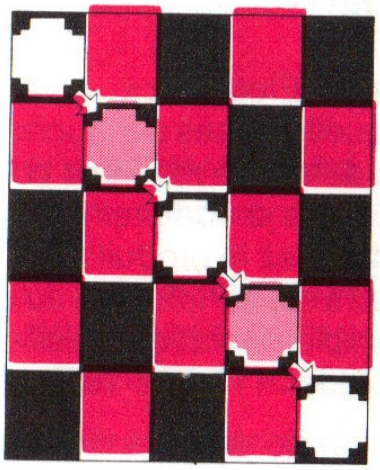
- Vous devez toujours vous déplacer EN DIAGONALE, une case à la fois.



- Vous DEVEZ prendre le pion de votre adversaire s'il se trouve sur une case adjacente, devant votre pion, et quand il y a une case libre derrière lui où vous pouvez aller vous placer.

- VOUS NE POUVEZ PAS PRENDRE VOS PROPRES PIONS.

- Si vous pouvez prendre plus d'un pion, vous pouvez CHOISIR lequel vous voulez prendre. Si vous pouvez prendre plus d'un pion à la fois, en ligne, vous DEVEZ les prendre tous.



DOUBLE JUMP

- UNE DAME PEUT PRENDRE EN AVANT OU EN ARRIÈRE.

- UN MATCH NUL est déclaré lorsque ni l'un ni l'autre des joueurs ne peut prendre ou se déplacer.

- LES INFRACTIONS AUX RÈGLES sont impossibles. Vous entendrez une SONNERIE. Vous pouvez prendre tout le temps que vous voulez pour jouer et vous pouvez aussi changer d'avis.

LES SECRETS DU JEU

- Réfléchissez bien avant de vous déplacer! Essayez de garder toujours une case entre vous et votre adversaire.
- N'hésitez pas à sacrifier un de vos pions si cette manoeuvre vous permet de prendre deux des pions adverses.
- Gardez vos pions en formation serrée. Plus il sont dispersés, plus ils sont menacés.
- Empêchez votre adversaire d'aller à dame. Le premier joueur qui obtient une dame est favorisé dans le jeu.
- Sachez utiliser vos dames. N'oubliez pas qu'elles peuvent se déplacer en avant ET EN ARRIÈRE.

GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

Mattel Electronics garantit au premier acheteur de n'importe laquelle de ses cartouches ou cassettes que le produit est exempt de défaut de matières premières et de vice de fabrication pendant 90 jours à compter de la date d'achat. S'il s'avère défectueux, retournez le produit avec la preuve d'achat soit chez le marchand où il a été acheté, soit au Centre DISC. Pour tous renseignements complementaires, veuillez téléphoner en P.C.V. au numéro suivant: 416-252-1991.

La présente garantie vous accorde certains droits spécifiques. Vous en possédez peut-être d'autres qui peuvent varier d'une province à l'autre. Mattel Electronics décline toute responsabilité pour les dommages résultant d'un accident, d'un mauvais usage ou d'un usage excessif.

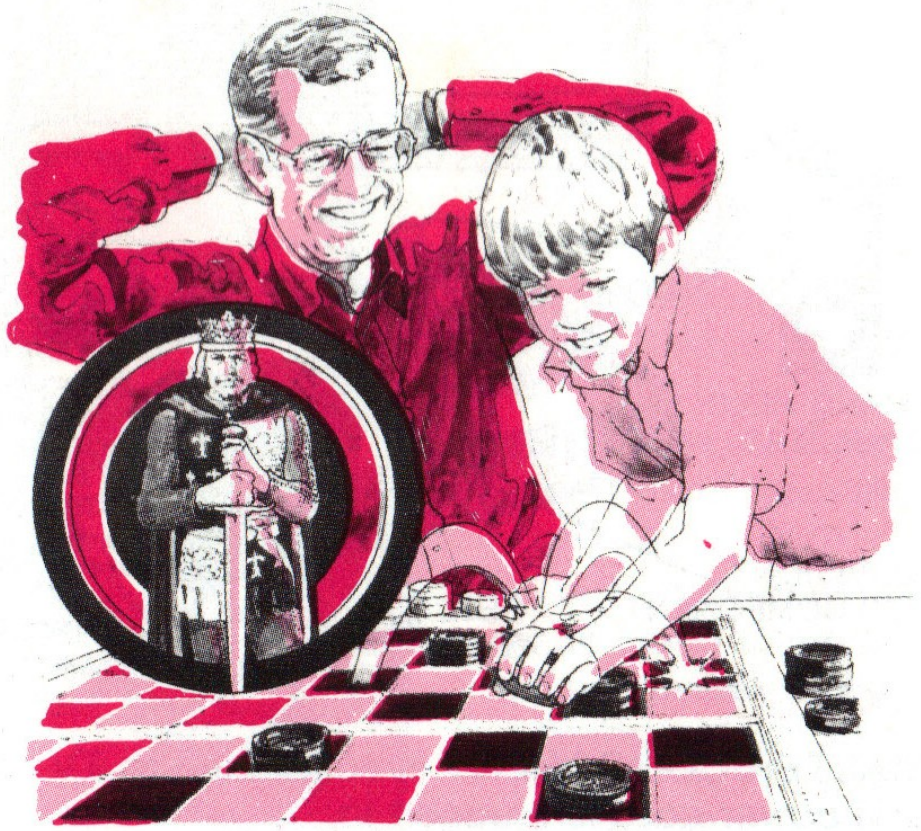
MATTEL ELECTRONICS ®

INTELLIVISION® Intelligent Television

CARTRIDGE INSTRUCTIONS

CHECKERS

(FOR COLOR T V VIEWING ONLY!)



New tricks to the old game! Beat a friend, electronically. Or take on the canny computer in the time-honored contest of strategy, patience, and skill. Think you've played checkers? You've never played it like this! INTELLIVISION™ checkers is a game with all the moves!

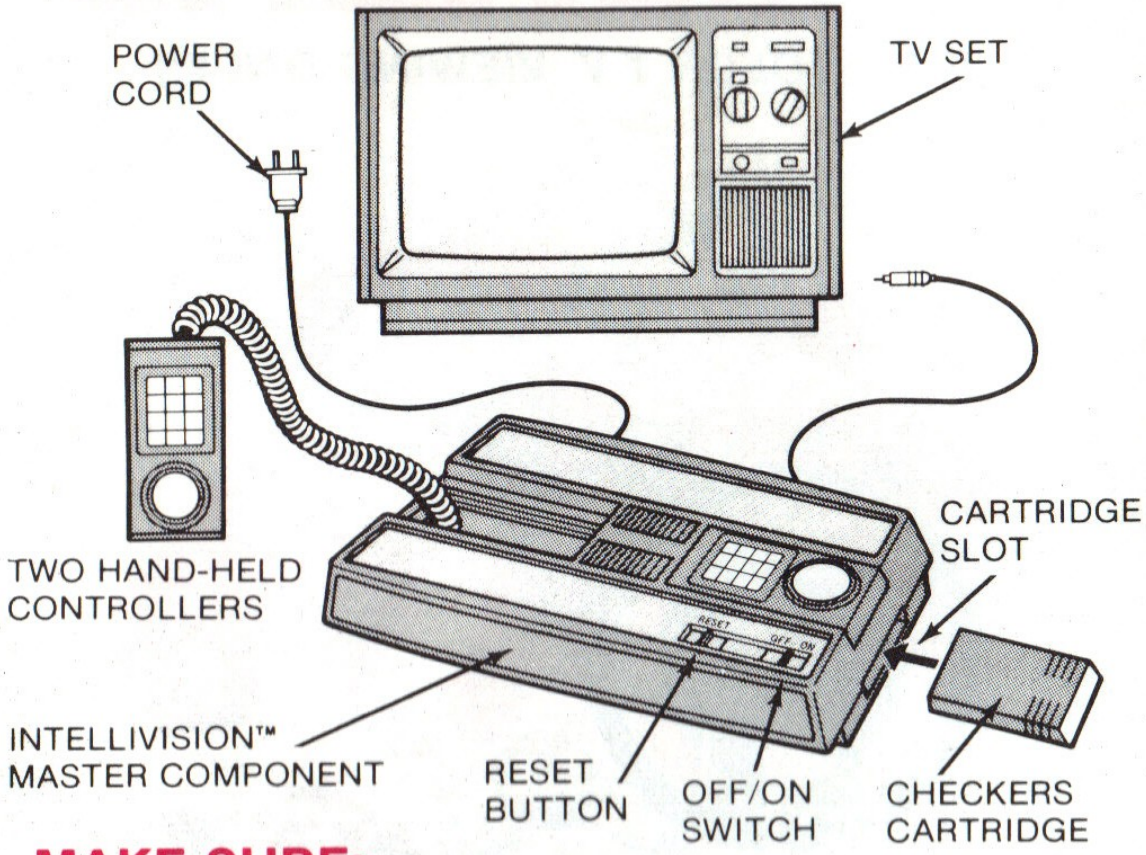
HOW TO WIN! If you want to play **winning** INTELLIVISION™ checkers, read this booklet.

Illustrations: © Mattel, Inc., 1979. Mattel Canada Inc.
Toronto, Ontario, Canada M8Z 5R5. **PRINTED IN HONG KONG.** All Rights Reserved.

OBJECT OF THE GAME (for 1 or 2 Players):

To sweep the board of your opponent's men (checkers) by "jumping" them, or to trap them so that your opponent is unable to make a move.

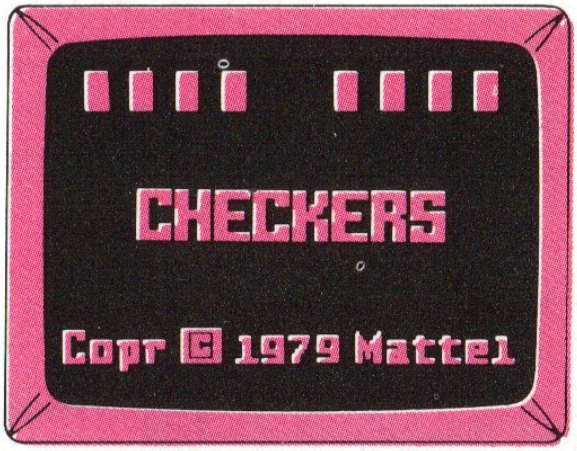
CHECK YOUR EQUIPMENT:

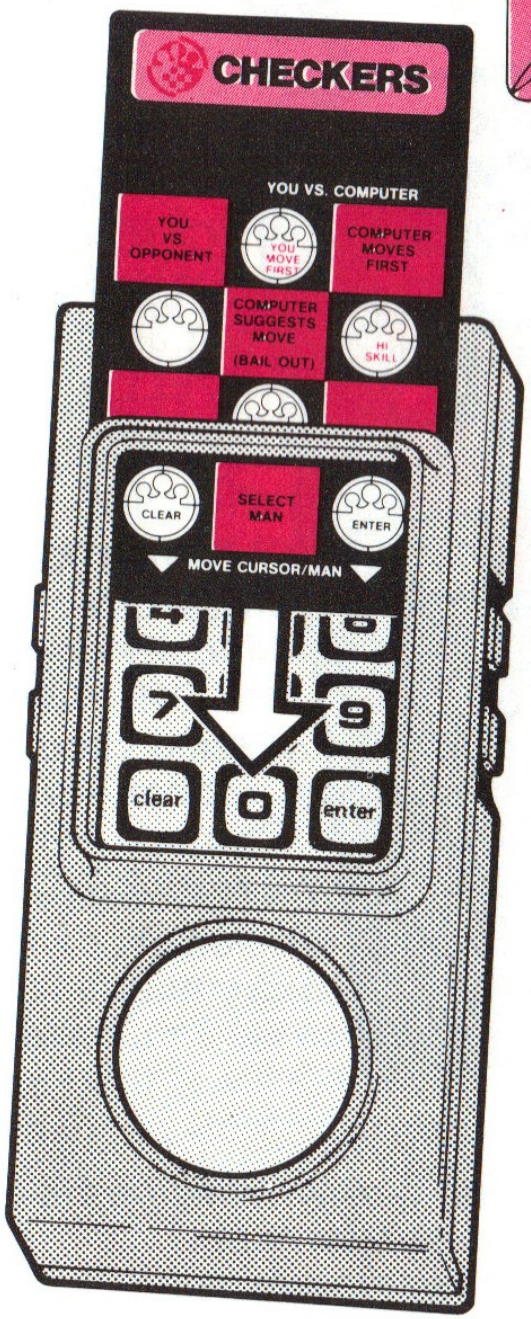


MAKE SURE:

- MASTER COMPONENT is connected to TV set and power cord is plugged in.
- TV set is plugged in and properly adjusted.
- CHECKERS Cartridge is placed in slot, firmly engaged.
- OFF/ON Switch is turned on.

PRESS RESET BUTTON: Title will appear on TV screen:





ADD OVERLAYS

Find two CHECKERS keypad overlays in the cartridge package with this booklet.

Remove Hand-held Controllers from the console.

Insert an overlay into each Hand Controller (if two people are playing). Make sure the overlays fit tight and are all the way in. The overlays will be your visual guide.

CHECK YOUR CONTROLS

..Buttons to select game mode (you vs. another player or you vs. computer)

COMPUTER SUGGESTS MOVE gives advice on your best next move.

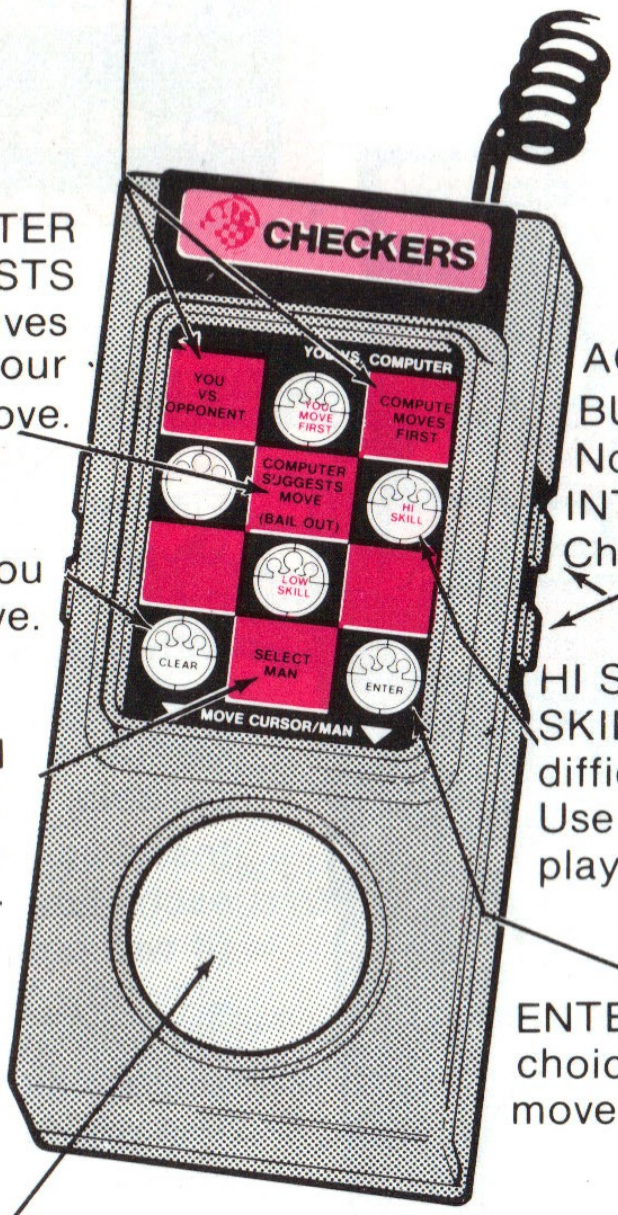
ACTION BUTTONS. Not used in INTELLIVISION™ Checkers.

CLEAR lets you change a move.

HI SKILL/LO SKILL determine difficulty of game. Use ONLY when playing computer.

SELECT MAN registers choice of man to move.

ENTER makes choice of move final.

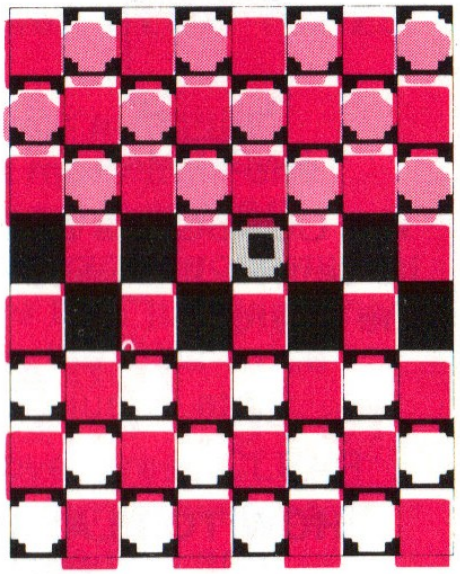


DIRECTION DISC moves man/cursor. Imagine Disc divided into 4 quarters. Press quarter that corresponds to direction you want to move.

BRING ON THE BOARD!

Press the Direction Disc and the checkerboard appears on the TV screen. This is the standard board you're familiar with. Board has 8 rows of 8 alternating red and black squares.

NAME YOUR GAME!



There are 5 different ways to play INTELLIVISION™ Checkers. Pit your wits against the computer and choose between 2 different game modes (YOU MOVE FIRST or COMPUTER MOVES FIRST) and 2 different skill levels (LO SKILL or HI SKILL). Or play another person (YOU VS. OPPONENT).

Press one of the 3 control buttons on the top row of your Hand Controller to select your game mode. Checkers will appear on the board in their starting positions.

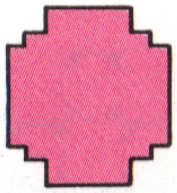
In both YOU VS. OPPONENT and YOU MOVE FIRST modes, white checkers appear at the top of the board, blue on the bottom. In COMPUTER MOVES FIRST mode, this order is reversed.

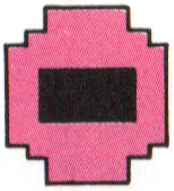
When playing the computer, whoever moves first controls the blue checkers. (Use either Hand Controller.) When playing another person, the right Hand Controller moves the blue checkers; left Hand Controller moves the white checkers.

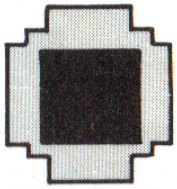
INSPECT YOUR MEN!

At game's start, checkers are called SINGLE MEN. Single Men may move diagonally on the black squares IN A FORWARD DIRECTION ONLY.

When a Single Man reaches his KING ROW (opposite his starting end of the board), he is CROWNED and becomes a KING. A King may move EITHER FORWARD OR BACKWARD on the black squares.


SINGLE MAN


KING


CURSOR

The CURSOR is a tan disc with a "window" in its center. It is used to move your men around the board.

YOU ARE NOW READY TO PLAY INTELLIVISION™ CHECKERS!!!

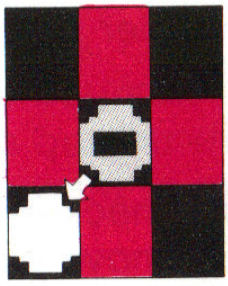
HOW TO PLAY INTELLIVISION™ CHECKERS
(YOU VS. COMPUTER)

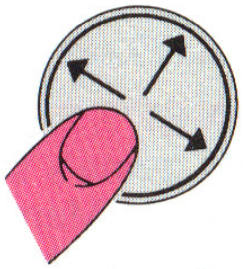
1 Select who moves first and skill level of game.

If computer moves first, it will make its move after you select skill level.

If you move first, computer will instruct you to SELECT MAN TO MOVE. The instruction will print out on your TV screen.

2 Use the DIRECTION DISC to move the CURSOR into position over the man you wish to move. Press SELECT MAN button. A LOW TONE will sound.

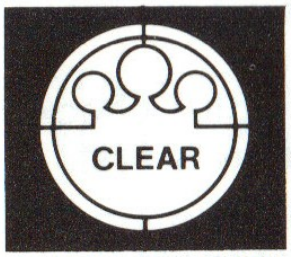




3 Computer will instruct you to SELECT MOVE. Use the Direction Disc to move man to an open, adjacent black square.

4 Press ENTER button to complete your move. You will hear a series of VARYING-PITCHED BEEPS as computer "thinks over" its next move. When the computer moves, 2 LOW TONES will sound.

5 TO JUMP, follow instructions for a regular move. Although you will move more than one square, press the Direction Disc only ONCE for each jump. Computer will advance your man to the correct square and move the "jumped" man to the side of the board. (Press the Disc twice to double-jump, 3 times to triple-jump, etc.)

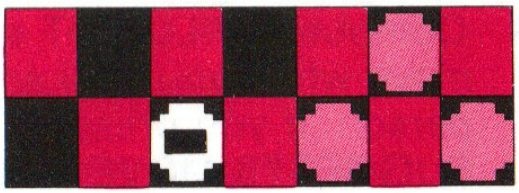


CLEAR BUTTON

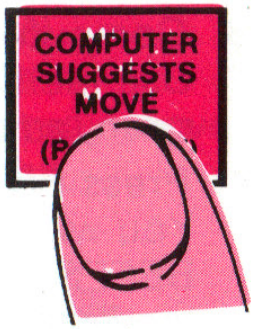
6 To change a move, press CLEAR button. Man and cursor will return to their original position and you may then select a different square or man. AFTER ENTER BUTTON IS PRESSED, YOU MAY NOT CHANGE YOUR MOVE.

7 If you attempt an illegal move (moving more than one square, not taking a jump, etc.), a BUZZER will sound and computer will not complete your move.

8 When a Single Man reaches his King Row and is crowned, a DASH appears in the center of the checker to mark it as a King. Crowning completes a move, even if the new King is now in position to jump an opponent's man.


KING

9 You may pick the computer's brain for advice on your next move by pressing COMPUTER SUGGESTS MOVE. Cursor will automatically move to the suggested man and a small white arrow will indicate the suggested move.



If you wish to take this move, follow instructions for a regular move. YOU DO NOT HAVE TO FOLLOW COMPUTER'S SUGGESTION.

10 END OF GAME. If you win, computer plays a VICTORY TUNE. If you lose, computer gives a BRONX CHEER and prints "YOU LOSE" on the screen.

(YOU VS. OPPONENT)

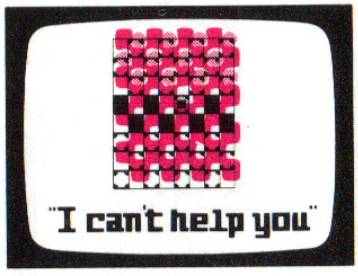
FOLLOW INSTRUCTIONS FOR YOU VS. COMPUTER, EXCEPT:

1 Flip a coin to decide who controls the blue checkers (right Hand Controller). This person moves first.

2 Computer will print out instructions on the TV screen for BOTH you and your opponent to SELECT MAN TO MOVE and SELECT MOVE. These will appear for you in the color of your men, for your opponent in the color of his/her men.

3 A LOW TONE will sound for you and your opponent after SELECT MAN and ENTER buttons are pressed.

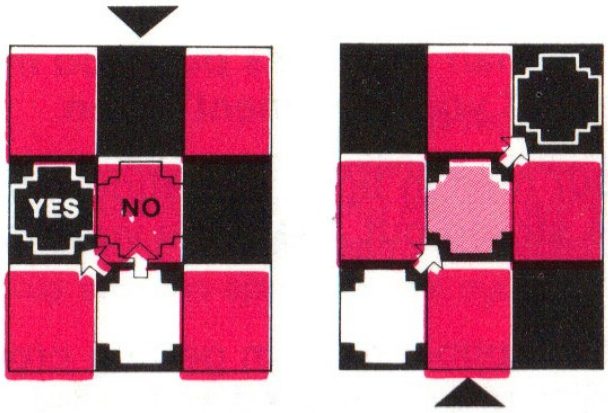
4 Computer WILL NOT suggest move when you play another person. If you press COMPUTER SUGGESTS MOVE button in this mode, computer will print out "I CAN'T HELP YOU."



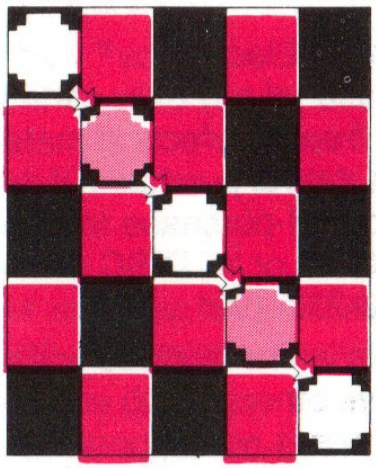
5 END OF GAME. Computer plays a VICTORY TUNE for the winner and prints out "YOU LOSE" in the loser's color.

SOME BASIC CHECKERS RULES

- Your moves must be DIAGONAL, one space at a time.



- You MUST jump your opponent's man when he occupies a black square adjacent to and in front of your man, and when there is an empty square beyond him into which you can jump.
- YOU CANNOT JUMP YOUR OWN MAN.
- If more than one jump move is possible, you may CHOOSE which jump to take. If you can jump more than one of your opponent's men in a row, you MUST take a double-jump.



DOUBLE JUMP

- A KING MAY JUMP EITHER FORWARD OR BACKWARD.
- TIED GAME (DRAW). The game will end in a draw if neither player can capture the other's men or prevent the other from making a move.
- ILLEGAL MOVES won't work. BUZZER will sound. No time limit on moves and you can change your mind on a move.

HOW TO WIN

- Think before you move! Try to stay one "jump" ahead of your opponent.
- Sacrifice a man if his loss puts you in a position to jump 2 of your opponent's men.
- Keep your men in tight formation. The more they are strung out, the more vulnerable they are.
- Keep your opponent from getting crowned. The first player to be crowned has a decided advantage.
- Use kings wisely. Remember: Kings can move both forward AND BACKWARD.

90 DAY LIMITED WARRANTY

Mattel Electronics® warrants to the original consumer purchaser of any of its cartridges or cassettes that the product will be free of defects in material or workmanship for 90 days from the date of purchase. If defective, return the product along with proof-of-purchase to either the dealer from whom it was purchased or to: DISC Center. For more information, call collect: 416-252-1991.

This warranty gives you specific legal rights, and you may also have others which vary from province to province. Mattel Electronics is not responsible for damages resulting from accident, misuse or abuse.